Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

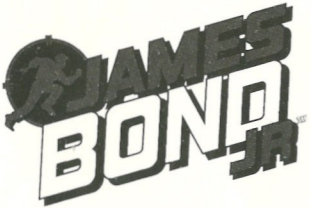
NES-JB-FRA

JAMES BOND JR.

LIVRET D' INSTRUCTIONS

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

Introduction



Merci d'avoir acheté James Bond Jr. pour jouer sur le Nintendo Entertainment System. Les plus grands cerveaux scientifiques ont été kidnappés par Lord S.C.U.M. et c'est au tour de James Bond Jr. de faire en sorte que tout rentre dans l'ordre!

Equipe-toi des armes et des gadgets les plus récents à chaque niveau d'une action intense! Suis les ordre du colonel Monty, infiltre les rangs des agents ennemis pour localiser les plans de la machine qui permettrait de régner sur le monde.

C'est maintenant à toi de faire survivre la légende de James Bond en remportant le combat incessant que tu vas mener contre le mal dans tous les coins du globe!

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licenced by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T•HQ France is registered trademarks of T•HQ, Inc. JAMES BOND JR.™ ©1992 EON Productions, Ltd. MACB, Inc ©1991 DANJAQ, S.A. and U.A.C. Financing Co. All rights reserved.

Mesures de précaution

Suis les conseils suivants pour conserver ta cassette de jeu James Bond Jr. en parfait état de fonctionnement:

1. NE PAS exposer la cassette de jeu à des températures trop élevées ou trop basses. La conserver toujours à la température ambiante.
2. NE PAS toucher les broches métalliques situées sur la cassette, qui doit rester propre, exempte de poussière et conservée dans son enveloppe plastique protectrice.
3. NE PAS essayer de démonter la cassette de jeu.
4. NE PAS mettre la cassette de jeu en contact avec des diluants, des solvants, du benzène, de l'alcool ou tout autre agent de nettoyage agressif qui pourrait l'endommager.

! ATTENTION !

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détéroiré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsibilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou les logiclets NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mèmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

CONSEIL

Il arrive, très rarement, que certaines personnes souffrent de crise d'épilepsie en regardant certains types de lumières ou d'images intermittentes rencontrés couramment dans notre environnement quotidien. Ces personnes peuvent souffrir ce genre de crises en regardant certaines images télévisées et en jouant à certains jeux vidéo. Les joueurs qui n'ont jamais eu de crises peuvent toutefois avoir une prédisposition épileptique non détectée. Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous souffrez d'épilepsie ou si vous ressentez l'un des symptômes suivants en jouant à des jeux vidéos: vision troublée, contraction musculaire, autres mouvements involontaires, perte de conscience de ce qui vous entoure, confusion mentale et convulsions.

Table des matières

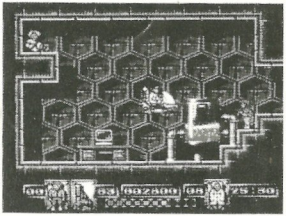
Introduction 2
Mesures de précaution 3
Histoire 5
Démarrage du jeu 6
Barre d'état 7
Contrôler James Bond Jr. 8-10
Sous-jeux 11-12
Icônes et équipements spéciaux 13-14
Symboles à collectionner 15
Information de garantie 16
Notes 17-19

Histoire

Tous les plus grands cerveaux du monde en matière d'armement sont détenus prisonniers par le démoniaque Lord S.C.U.M. Les rapports des Services Secrets indiquent qu'ils sont incarcérés sur son île fortifiée dans la mer des Caraïbes.

C'est à toi de jouer, jeune James Bond Jr., tombeur de ces dames, héros accompli! Suis les ordres du colonel Monty dans quatre missions périlleuses. Il te faut d'abord désactiver les missiles de Lord S.C.U.M. dans leurs silos. Inflitre-toi ensuite dans ce grand complexe pour essayer de trouver et de fracturer le coffre renfermant les plans volés.

Poursuis ensuite ton chemin vers les manufactures d'armes pour détruire les six salles des machines avec lesquelles il est possible de régner sur le monde. Ta mission finale consiste à libérer les scientifiques et à stopper Lord S.C.U.M. une fois pour toutes!



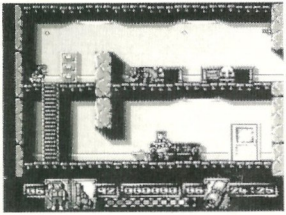
Démarrage du jeu

Insère la cassette de jeu James Bond Jr. dans le Super Nintendo Entertainment System et met l'appareil en route. L'écran de départ te propose de démarrer un nouveau jeu en appuyant sur le bouton Start ou d'entrer un mot de passe en appuyant sur le bouton Select.

Les mots de passe sont obtenus à l'issue d'une mission. Le code d'accès est introduit en actionnant les touches „vers le haut" et „vers le bas" sur la manette de contrôle, le passage au chiffre suivant étant réalisé en appuyant sur la touche „à droite" ou „à gauche" sur la même manette. Appuie sur le bouton Start lorsque le mot de passe est correct. Appuie sur le bouton Start pour continuer à jouer à partir de l'endroit où tu t'es arrêté.

Barre d' état

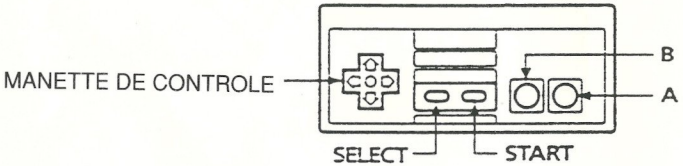
La barre d'état est affichée dès que le jeu commence. Elle renferme les informations suivantes (de la gauche vers la droite): Vie restantes des joueurs, arme ou icône utilisé à ce moment par James, nombre d'icônes ou d'armes restantes, score, nombre de sous-jeux à terminer, temps restant pour accomplir le niveau actuel.



Contrôler James Bond Jr.

Deux variantes de jeu sont à ta disposition dans ce jeu. La première (et la plus utilisée) est le mode Normal. La façon de contrôler James dans ce mode est la suivante:

Bouton Start:	Met le jeu en pause
Bouton gauche ou droit de la manette de contrôle:	Aller à droite ou à gauche
Bouton „en haut" ou „en bas" de la manette de contrôle:	Monter ou descendre les échelles, passer les portes.
Bouton A:	Sauter
Bouton B:	Faire feu ou utiliser l'arme actuelle.
Bouton Select et bouton „en bas" sur la manette de contrôle:	Sélection des icônes ou des armes portées par James. *Ceci n'est pas valable dans le cas des scènes sous-marines.



Contrôler James Bond Jr. (suite)

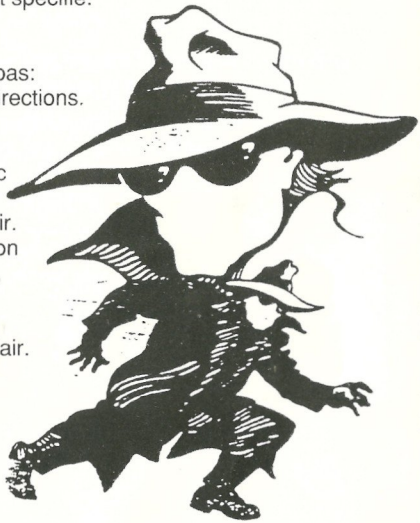
Le deuxième mode de jeu renferme des icônes spéciaux utilisés par James. Chaque icône est décrit ci-après, la façon de s'en servir est expliquée. Les commandes valables pour le mode Normal le sont ici également si rien d'autre n'est spécifié.

MISSION SOUS-MARINE

Equipement de plongée
A gauche, à droite et en bas:
Déplacement dans ces directions.

Bouton A: Nager

Bouton B: Faire feu avec le pistolet à bulles d'air. Ceci réduit ta réserve d'air. Si tu portes la combinaison de plongée hors de l'eau, tu ne peux ni grimper aux échelles, ni faire feu avec lepistolet à bulles d'air.



Contrôler James Bond Jr. (suite)

MISSION AERIENNE Jet Pac

Bouton A: Utiliser Jet Pac (réduit la réserve Jet Pac).

Bouton B: Tirer des boules de feu (réduit la réserve Jet Pac).

POTION Loup-garou

Bouton B: Tu peux attaquer des ennemis sous la forme d'un loup-garou. Dans cet état, James peut sauter beaucoup plus haut que d'habitude et parcourir de longues distances.

OBSTACLE Bouclier

Comme dans le mode Normal, mais le bouton n'a aucun effet. Lorsque James porte le bouclier, il peut foncer sur ses ennemis sans subir de dommages!

Chaque jeu a un objectif différent. Tous les sous-jeux présents dans ce niveau doivent être effectués pour atteindre d'objectif.

NIVEAU 1: DÉSAMORCER LES MISSILES

Trouve la salle des ordinateurs dans chaque silo. Place-toi devant le terminal de l'ordinateur pour entrer dans le sous-jeu. (Appuie sur „en haut" lorsque tu es sur le terminal.)

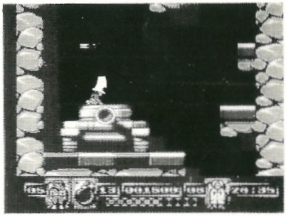
Le but de ce sous-jeu est de réunir le grand motif du petit. Ceci fait, l'alarme va s'arrêter et un message est affiché. Les fonctions de contrôle pour ce sous-jeu sont les suivantes:

Bouton A: Le curseur de colonne passe à la colonne suivante.

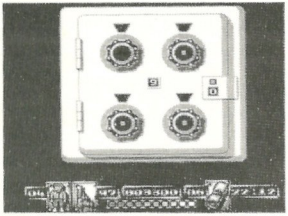
Bouton B: Déplace le curseur de ligne sur la ligne suivante.

A gauche/A droite: Déplace les couleurs vers la gauche ou vers la droite sur les lignes.

En haut/en Bas: Déplace les couleurs vers la gauche ou vers la droite dans les colonnes.



Niveau 2 - Récupérer les plans

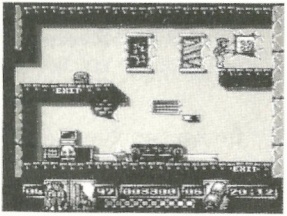


Les plans sont cachés dans des coffres-forts. Certains sont minés! Entre dans le sous-jeu lorsque tu te trouves sur un coffre-fort, en appuyant sur la touche „en haut".

En haut/en bas/à gauche/à droite: Le curseur passe sur les 4 combinaisons et la serrure de la porte.

Boutons A et B: La combinaison chiffrée est tournée vers la droite ou vers la gauche. Le nombre de tentatives diminue lorsque tu appuies sur les touches A ou B pendant que le curseur est sur la serrure. Le nombre de tentatives est affiché au centre du coffre fort. La combinaison sur la porte indique le nombre de chiffres corrects dans la combinaison.

Les niveaux 3 et 4 ne possèdent aucun sous-jeux particuliers. Il te faut seulement détruire les locaux de l'usine dans le niveau 3 et éliminer les gardiens des scientifiques au niveau 4.



Lorsque tu as accompli un sous-jeu dans un niveau, le message „Find the Exit" (Trouve la sortie) est affiché. Cela signifie que tu dois éliminer le dernier gardien de ce niveau pour continuer. Tu peux bien sûr trouver la sortie sans éliminer le gardien, mais tu ne peux pas sortir!

Icônes et équipements spéciaux

Que serait une aventure de Bond sans la présence ces gadgets cools qui lui rendent la vie un plus plus facile?

Les icônes et les armes dont James peut disposer pendant le jeu sont listés ci-après:

PISTOLET: Il a un chargeur de 99 cartouches. Le nombre de cartouche peut passer de 0 à 20 au maximum. Tu peux rassembler des caisses de munition pour augmenter ton stock.

BOMBES: Elles sont également limitées à 99. Lorsque tu les as toutes lachées, il faut récupérer des icônes de bombes pour refaire le stock.

ECLAIR: Ils sont aussi limités à 99. Utilise-les pour éblouir l'ennemi pendant quelques secondes. N'a aucun effet sur les ennemis qui portent des lunettes de protection. Une utilisation répéter mène à la mort de quelques ennemis.

Icônes et équipements spéciaux

BOMBE ATOMIQUE: Elles sont limitées à 99. Tous les ennemis présents sur l'écran sont soufflés. Le grand boum!!

JET PAC: Cette fonction commence à 99. Le nombre de coups diminue lorsque tu voles ou que tu tires des boules de feu. Rassemble des symboles Jet Pac pour refaire ton stock.

EQUIPEMENT DE PLONGEE: Cet icône commence aussi à 99. Ce chiffre indique l'air restant. La provision d'air diminue sans cesse lorsque tu nages sous l'eau. Elle diminue aussi si tu tires avec le pistolet à bulles d'air. Trouve des poches d'air et des icônes de plongée pour reconstituer ton approvisionnement.

BOUCLIER DE PROTECTION: Cette fonction commence aussi à 99. C'est une protection supplémentaire pour sauvegarder la vie de James. Utilise le bouclier pour foncer sur tes ennemis.

POTION: Cet icône commence aussi à 99. James se transforme en loup-garou lorsqu'il boit la potion. Il peut alors non seulement sauter beaucoup plus haut et attaquer ses ennemis sous la forme d'un loup, mais il est également en sûreté face aux chiens de garde qui ne l'attaquent pas!

Symboles à collectioner

Ces symboles peuvent être gagnés lorsqu'un ennemi est terrassé ou tout simplement trouvés dans un niveau.

Caisse de munitions - Augmente ton stock de munitions.

Bombe - Augmente ta provision de bombes.

Eclair - Augmente ta provision d'éclairs.

Jet Pac - Augmente des réserves Jet Pac.

Equipement de plongée - Te fournit davantage d'air.

Grosse bombe - Augmente ta provision de bombes atomiques.

Bouteille de potion - Augmente ta provision de potion.

Tête de James - Te donne une extra-vie.

Montre - Te donne davantage de temps.

Petit hamburger - Te donne un peu de vitalité.

Gros hamburger - Te donne beaucoup de vitalité.

Bouclier - Augmente ta provision de boucliers.

Informations de garantie

De la qualité pendant 90 jours suivant l'achat des produits de T• HQ en France,.
Prière d'observer les consignes suivantes si vous trouvez un défaut:

1. Téléphoner d'abord au service après-vente de T• HQ en France no. 01-48464977 et décrire le défaut.
2. Si le défaut n'est pas due à une erreur de l'opérateur ou à une cause similaire, on vous donnera un numéro de retour approuvé. Renvoyer le produit T• HQ dans son emballage d'origine avec le reçu à:

   T• HQ France
   201, Avenue Jean Lolive
   93500 Pantin (Paris)

3. La garantie se limite à la rectification du défaut ou à la discrétion de T• HQ. Aucune autre demande ne sera autorisée.
4. La garantie sera nulle si le défaut est du à une manipulation incorrecte et/ou s'il y a eu de tentatives de réparatoir du produit de façon non-autorisée après l'achat.
5. Après expiration de la garantie, veuillez adresser toutes vos questions et demandes de réparation par téléphone au service après-vente de T• HQ. (Tel. France 01-48464977)

Notes

Notes

Notes

K Y 21218

T• HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T·HQ France
201, Avenue Jean Lolive
93500 Pantin/Paris

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON